

## RELEVANSI *SOFT SKILL* YANG DIBUTUHKAN DUNIA USAHA/INDUSTRI DENGAN YANG DIBELAJARKAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Didik Suryanto  
Waras Kamdi  
Sutrisno

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan relevansi *soft skill* yang dibutuhkan dunia usaha/industri dengan yang dibelajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Blitar. Instrumen yang digunakan berupa angket atau kuesioner. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *soft skill* yang relevan antara yang dibutuhkan dunia usaha/industri dengan yang dibelajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Blitar menurut guru dan siswa adalah: (1) kejujuran dan sikap perilaku yang baik, (2) rasa tanggung jawab, (3) disiplin waktu, (4) bekerja secara aman, (5) tangguh/gigih dalam bekerja, (6) dapat mengatasi *stress*, (7) tidak bergantung kepada orang lain, dan (8) mudah menerima masukan.

**Kata-kata Kunci:** dunia usaha/industri, *soft skill*, relevansi

**Abstract:** *The Relevance of Soft Skills Needed in the Business Environment/Industry with Soft Skills Learned in Vocational High School. The objectives of this study are to describe the relevance of soft skills needed in the business environment/industry with soft skills learned in vocational high school (SMK) in Blitar. The instrument used in this study is questionnaires. Data is analyzed using a descriptive quantitative analysis. The results of study indicate that the relevant soft skills between soft skills needed in business environment/industry with soft skills learned in vocational high school (SMK) in Blitar are: (1) honest and good attitude behavior, (2) sense of responsibility, (3) time discipline, (4) work safely, (5) work hard/persistent, (6) cope ability with stress, (7) does not depend on other people, and (8) easily accept suggestion.*

**Keywords:** business environment/industry, *soft skill*, relevance

Pendidikan berperan penting dalam pembentukan generasi suatu bangsa. Pendidikan kejuruan, sebagai salah satu jalur pendidikan di Indonesia mengajar-

kan peserta didiknya untuk memahami dan menguasai ilmu pengetahuan serta meningkatkan keterampilan. dalam penguasaan teknologi. Sesuai dengan Per-

Didik Suryanto adalah Guru SMK Negeri 1 Doko Kabupaten Blitar. Email: [didiek.ta@gmail.com](mailto:didiek.ta@gmail.com); Waras Kamdi adalah Dosen Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang; dan Sutrisno adalah Dosen Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang. Email: [sutrisno.tsftum@gmail.com](mailto:sutrisno.tsftum@gmail.com). Alamat Kampus Jl. Semarang No. 5 Malang.

mendiknas No. 23 tahun 2006 Menteri Pendidikan Nasional (2006), profil lulusan SMK adalah menguasai kompetensi program keahlian dan kewirausahaan baik untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya. Dari profil lulusan tersebut dapat diartikan bahwa amanah pendidikan di SMK adalah menciptakan atau menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan khusus dan siap memasuki lapangan kerja sesuai tuntutan pasar.

Lembaga pendidikan lebih memusatkan perhatian pada pengembangan kemampuan untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga semakin berkurangnya perhatian terhadap pembelajaran *soft skill* yang berdampak pada rendahnya *soft skill* bagi lulusan (Tim Pakar Yayasan Jati Diri Bangsa, 2011). Secara umum kesiapan lulusan untuk memasuki dunia kerja melibatkan tiga faktor, yaitu: (1) fisiologis yang menyangkut kematangan usia, kondisi fisik, dan organ tubuh, (2) pengalaman yang meliputi pengalaman belajar dan bekerja menyangkut pengetahuan dan keterampilan (*hard skill*), dan (3) psikologis yaitu keadaan mental, emosi, dan sosial (*soft skill*).

Pemerintah melalui instansi terkait berupaya untuk menuntaskan masalah pendidikan yang dihadapi oleh bangsa ini dengan berupaya mewujudkan Visi dan Misi Pendidikan Nasional yaitu: (1) meningkatkan pemerataan dan perluasan kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang bersamaan dengan peningkatan mutu, (2) pengembangan wawasan persaingan dan keunggulan, (3) memperkuat keterkaitan pendidikan agar sepadan dengan kebutuhan pembangunan, (4) mendorong terciptanya masyarakat belajar, (5) pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan generasi masa kini dan sekaligus masa depan, dan (6) pendidikan merupakan sarana untuk memperkuat jati diri bangsa dalam proses industrialisasi dan mendorong terjadinya perubahan

masyarakat Indonesia dalam memasuki era globalisasi abad ke-21.

Pemerintah terus melakukan pembenahan melalui berbagai upaya, salah satunya pendidikan kejuruan sebagaimana ditegaskan dalam penjelasan pasal 15 UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 (Departemen Pendidikan Nasional, 2003), SMK sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Hubungan *soft skill* dan *hard skill* antara dunia usaha/industri dengan pembelajaran dapat dilihat dari rasio kebutuhan *soft skill* dan *hard skill* di dunia kerja/industri serta rasio pembelajaran *soft skill* yang diberikan dalam sistem pendidikan seperti yang terlihat pada gambar (Neff dan Citrin dalam Sailah: 2006). Sailah (2006), menyatakan bahwa rasio kebutuhan *soft skills* dan *hard skills* di dunia usaha/industri berbanding terbalik dengan pengembangannya di sistem pendidikan. (Neff dan Citrin dalam Sailah, 2006), yang membawa atau mempertahankan orang di dalam sebuah kesuksesan di dunia usaha/industri yaitu 80,00% ditentukan oleh *mind set* yang dimilikinya dan 20,00% ditentukan oleh *technical skills*. Sistem pendidikan saat ini, *soft skills* hanya diberikan rerata 10,00% saja dalam kurikulumnya.

Tuntutan relevansi antara dunia pendidikan dengan dunia kerja dalam arti luas mengisyaratkan perlu dikuasainya sejumlah kompetensi yang dapat didemonstrasikan saat bekerja. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan lulusannya menguasai ilmu pengetahuan dan kompetensi sesuai bidang/jurusannya. Lulusan SMK tidak cukup hanya menguasai *hard skill* saja, akan tetapi juga harus menguasai *soft skill* sebagai pendukung *hard skill* agar lebih mampu bekerja produktif, dan berkualitas.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan kebutuhan *soft skill* dunia

usaha/industri di Kabupaten Blitar, (2) mendeskripsikan *soft skill* yang dibelajarkan di SMK, dan (3) mendeskripsikan relevansi *soft skill* yang dibutuhkan oleh dunia usaha/industri dengan yang dibelajarkan di SMK di Kabupaten Blitar.

## METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan tujuannya penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan atribut *soft skill* yang dibutuhkan oleh dunia usaha dan industri terhadap SMK dan mendeskripsikan atribut *soft skill* yang dibelajarkan di SMK. Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik penyebaran angket pada lingkup penelitian.

Secara umum langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian deskriptif adalah: (1) memilih masalah, (2) studi pendahuluan, (3) merumuskan dan membatasi masalah, (4) membuat ruang lingkup penelitian, (5) menentukan variabel, (6) menentukan sumber data, (7) menentukan dan menyusun instrumen, (8) mengumpulkan data, (9) analisis data, (10) menarik simpulan, dan (11) menyusun laporan (Arikunto: 2002).

Sementara itu dalam penelitian ini memiliki populasi sebesar 22 wilayah kecamatan, karena populasinya berbentuk paralel dan terdiri dari sub-sub populasi, maka jumlah sampelnya dapat ditentukan oleh peneliti asalkan harus diambil secara proporsional dari masing-masing jumlah sub populasinya. Supeno (1997), menyatakan bahwa untuk menentukan berapa banyak anggota sampel yang akan diambil dari masing-masing subpopulasinya dapat dilakukan perhitungan menggunakan rumus proporsional sampling.

Sampel dari SMK yang ada di Kabupaten Blitar adalah dengan mengambil secara proporsional dari Guru Teknik Mekanik Otomotif atau sub populasi dengan jumlah sampel yang diinginkan se-

besar tiga puluh orang responden. Sampel dari siswa diambil masing-masing kelas XII Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif yang ada di Kabupaten Blitar yaitu tiga puluh responden dari sebelas SMK dengan program keahlian Teknik Mekanik Otomotif yang tersebar di dua puluh dua kecamatan di seluruh wilayah Kabupaten Blitar.

Instrumen penelitian sebagai alat pengumpul data penelitian harus disusun dengan baik, sehingga menghasilkan data yang objektif sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini untuk pengumpulan data *soft skill* yang dibutuhkan dunia usaha/industri dan *soft skill* yang dibelajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner, seperti terlihat pada Tabel 1.

Angket dipilih sebagai pengumpul data karena dapat digunakan untuk menjangkau informasi secara fakta. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu menjelaskan relevansi *soft skill* yang dibutuhkan dunia usaha/industri dengan yang dibelajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data maka instrumen diujicobakan terlebih dahulu. Pengujian instrumen dilakukan untuk mengetahui kualitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Sebuah instrumen valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Angket tentang *soft skill* yang dibelajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan digunakan validitas konstruk, karena item-item (butir-butir) dalam instrumen penelitian ini dijabarkan berdasarkan bangunan teori yang telah ada. Sedangkan uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas internal yaitu dengan mengkorelasikan skor tiap item yang diperoleh dari instrumen ke dalam skor total. Menurut Ari-

**Tabel 1. Jabaran Variabel, Indikator, Sumber Data, dan Instrumen Penelitian**

Variabel	Sub Variabel	Pengumpulan Data	Sumber Data
<i>Soft skill</i> yang dibutuhkan dunia usaha/industri	<i>intra personal skill</i>	Angket	Pimpinan dunia usaha/industri
	<i>inter personal skill</i>	Angket	Pimpinan dunia usaha/industri
<i>Soft skill</i> yang dibelajarkan di SMK	<i>intra personal skill</i>	Angket	Kepala SMK, Wakil Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa
	<i>inter personal skill</i>	Angket	Kepala SMK, Wakil Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa

kunto (2002), untuk menguji validitas instrumen digunakan *Product Moment*.

Uji validitas instrumen dilaksanakan pada bulan September 2012 kepada 15 siswa dari SMK Negeri 1 Doko Kabupaten Blitar. Instrumen yang diujicobakan berjumlah 37 pertanyaan. Data hasil uji coba instrumen dianalisis menggunakan korelasi *Product Moment* dengan bantuan *SPSS* versi 17.0 *for windows*.

Analisis korelasi *Product Moment* menggunakan taraf signifikansi 5,00% pada total  $N = 15$  (subjek) diperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0,514$ . Apabila  $r_{\text{hitung}}$  lebih besar daripada  $r_{\text{tabel}}$  maka butir soal dikatakan valid, sebaliknya  $r_{\text{hitung}}$  lebih kecil daripada  $r_{\text{tabel}}$  dikatakan tidak valid. Berdasarkan analisis uji validitas dan konsultasi dengan  $r_{\text{tabel}}$  terdapat 34 pertanyaan yang dinyatakan valid dan 3 pertanyaan yang tidak valid, yaitu soal no. 18, 27, dan 36. Ketiga soal ini tidak digunakan sebagai alat untuk menjaring data. Selanjutnya soal yang lain adalah valid, valid dalam arti shahih sebagai alat untuk menjaring data sesuai dengan tujuan penelitian.

Selain memenuhi persyaratan validitas, suatu instrumen yang baik juga harus memenuhi persyaratan reliabilitas. Suatu tes dapat dikatakan reliabel, apabila memiliki konsistensi yang tinggi. Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan, dapat diketahui mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika hal tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2002).

Guna menguji tentang reliabel atau tidaknya reliabel suatu instrumen dapat digunakan uji test skala Alpha, sebagaimana dikatakan oleh Malhotra (1996). Jika pada koefisien Alpha menunjukkan  $> 0,60$  maka dapat dikatakan bahwa item-item dalam kuesioner tersebut adalah reliabel. Pada penelitian ini untuk menguji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS 17.0 for Windows*. Hasil analisis *SPSS 17.0 for windows* ujicoba reliabilitas instrumen diperoleh  $r_{\text{hitung}}$  dengan rerata 0,97 yang artinya memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket/kuesioner. Angket/kuesioner diberikan kepada pimpinan bengkel/industri angket/kuesioner berisi sejumlah pertanyaan, hal ini digunakan untuk memperoleh lebih banyak informasi dari responden dalam arti pengetahuan atau hal-hal yang ia ketahui.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu teknik analisis untuk mendeskripsikan hasil penelitian tersebut. Analisis dalam penelitian ini bertujuan mengetahui: (1) harapan dunia usaha/industri terhadap *soft skill* lulusan SMK di Kabupaten Blitar, (2) *soft skill* yang dibelajarkan di SMK di Kabupaten Blitar, (3) relevansi *soft skill* antara yang dibutuhkan dunia usaha/industri dengan yang dibelajarkan di SMK.

Data yang diperoleh dari angket dan *checklist*, dianalisis dengan langkah sebagai berikut: (1) memasukkan data, (2) mengklasifikasikan data, (3) menyajikan data, dan (4) menyimpulkan hasil penelitian sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan. Metode yang digunakan yaitu melalui selisih rangking atau urutan kebutuhan industri dan pembelajaran di sekolah dengan kategori terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Pedoman Interpretasi Relevansi**

No.	Selisih Rangking	Kriteria
1	0–1	Sangat relevan
2	2–3	Relevan
3	4–5	Kurang relevan
4	6–7	Tidak relevan
5	8–17	Sangat tidak relevan

## HASIL

Hasil *survey* yang telah dilakukan di dunia usaha/industri bidang otomotif didapatkan data berupa rangking atau urutan kebutuhan *soft skill* dunia usaha/industri, nilai *mean* dengan rangking tertinggi berada pada indikator kemampuan berkomunikasi sebesar 2,30; kejujuran dan sikap perilaku yang baik sebesar 2,80; rasa tanggung jawab sebesar 3,67; disiplin waktu sebesar 4,20; bekerja secara aman sebesar 4,30; kreatif dan banyak akal sebesar 6,63; komitmen yang tinggi dalam menepati janji sebesar 7,67; kemampuan mengelola informasi sebesar 8,30; etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan sebesar 9,23; mampu mengatur diri dengan baik dalam bekerja sebesar 10,77; semangat dalam bekerja sebesar 11,70; hormat kepada orang yang lebih tua sebesar 12,10; tangguh/gigih dalam bekerja sebesar 12,83; dapat mengatasi *stress* sebesar 13,37; tidak bergantung orang lain dalam bekerja sebesar 14,13; kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan sebesar 14,43; dan mudah menerima masukan sebesar

14,53. Secara rinci data penelitian *soft skill* yang sangat dibutuhkan di dunia usaha/industri, seperti terlihat pada Tabel 3.

Berdasarkan hasil *survey* di SMK yang ada di Kabupaten Blitar didapatkan data berupa rangking atau urutan *soft skill* yang dibelajarkan di SMK menurut guru, artinya angka-angka yang didapat dari perhitungan *mean*, *median*, dan *modus* merupakan tingkatan prioritas untuk dibelajarkan di sekolah dan bukan merupakan skor, untuk mengetahui lebih jelas mengenai gambaran data penelitian tentang *soft skill* yang dibelajarkan di SMK.

Menurut guru, *soft skill* yang diutamakan untuk dibelajarkan meliputi: kejujuran dan sikap perilaku yang baik sebesar 1,67; etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan sebesar 2,57; komitmen yang tinggi dalam menepati janji sebesar 4,10; disiplin waktu sebesar 4,80; rasa tanggung jawab sebesar 5,30; bekerja secara aman sebesar 7,10; kemampuan berkomunikasi sebesar 7,50; hormat kepada orang yang lebih tua sebesar 7,80; kreatif dan banyak akal sebesar 8,13; kemampuan mengelola informasi sebesar 10,01; tangguh/gigih dalam bekerja sebesar 12,00; kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan sebesar 12,20; mampu mengatur diri dengan baik dalam bekerja sebesar 13,30; mudah menerima masukan sebesar 13,40; bersemangat dalam bekerja sebesar 13,67; tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja sebesar 14,10; dan dapat mengatasi *stress* sebesar 15,30. Gambaran data penelitian tentang *soft skill* yang sangat diutamakan untuk dibelajarkan di SMK menurut guru, seperti terlihat pada Tabel 4.

Sedangkan hasil *survey* terhadap siswa SMK jurusan Teknik Mekanik Otomotif di Kabupaten Blitar, diperoleh sebaran skor berupa jawaban kuesioner siswa. Data dikelompokkan dalam empat kategori jawaban yaitu: selalu dengan skor 4, sering dengan skor 3, kadang-kadang dengan skor 2, dan tidak pernah dengan skor 1.

**Tabel 3. *Soft Skill* yang Sangat Dibutuhkan Dunia Usaha/Industri**

No.	<i>Soft Skill</i> /Karakter	Mean	Median	Mode	Std. Deviasi
1	Kemampuan berkomunikasi	2,30	2	1	1,92
2	Kejujuran dan sikap perilaku yang baik	2,80	2	2	1,52
3	Memiliki rasa tanggung jawab	3,67	4	4	1,49
4	Disiplin waktu	4,20	5	5	1,77
5	Bekerja secara aman	4,30	3	2, 30	3,38
6	Kreatif dan banyak akal	6,63	6	6	1,83
7	Memiliki komitmen yang tinggi dalam menepati janji	7,67	7	7	2,66
8	Kemampuan mengelola informasi	8,30	8	8	1,86
9	Etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan	9,27	9	9	3,69
10	Mampu mengatur diri dengan baik dalam bekerja	10,77	10	10	2,71
11	Bersemangat dalam bekerja	11,70	11	9, 11	3,14
12	Hormat kepada orang yang lebih tua	12,10	12	11, 12	2,98
13	Tangguh/gigih dalam bekerja	12,83			
14	Dapat mengatasi stres	13,37			
15	Tidak bergantung pada orang lain dalam bekerja	14,13			
16	Kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan	14,43			
17	Mudah menerima masukan	14,53			

**Tabel 4. *Soft Skill* yang Sangat Diutamakan untuk Dibelajarkan di SMK menurut Guru**

No.	<i>Soft Skill</i> /Karakter	Mean	Median	Mode	Std. Deviasi
1	Kejujuran dan sikap perilaku yang baik	1,67	1	1	0,92
2	Etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan	2,57	2	2	1,65
3	Komitmen yang tinggi dalam menepati janji	4,10	3	3	2,58
4	Disiplin waktu	4,80	4	5	3,04
5	Rasa tanggung jawab	5,30	5	6	3,33
6	Bekerja secara aman	7,10	7	8	1,83
7	Kemampuan berkomunikasi	7,50	7,50	8	1,94
8	Hormat kepada orang yang lebih tua	7,80	7	6	2,61
9	Kreatif dan banyak akal	8,13	8	7,8,9	3,10
10	Kemampuan mengelola informasi	10,07	9,50	9	2,43
11	Tangguh/gigih dalam bekerja	12,00	12	11	3,09
12	Kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan	12,20	13	13	2,64
13	Mampu mengatur diri dengan baik dalam bekerja	13,30			
14	Mudah menerima masukan	13,40			
15	Bersemangat dalam bekerja	14,10			
16	Dapat mengatasi stres	15,30			

Nilai *mean* paling tinggi berada pada indikator disiplin waktu sebesar 3,90; etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan sebesar 3,87; rasa tanggung jawab sebesar 3,83; kejujuran dan sikap perilaku yang baik sebesar 3,80; bekerja secara aman sebesar 3,73; kemampuan mengelola informasi sebesar 3,63; tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja sebesar 3,60; memiliki komitmen yang tinggi dalam menepati janji sebesar 3,53; kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan sebesar 3,50; tangguh/gigih dalam bekerja sebesar 3,47; hormat kepada orang yang lebih tua sebesar 3,43; kreatif dan banyak akal sebesar 3,40; bersemangat dalam bekerja sebesar 3,37; kemampuan berkomunikasi sebesar 3,27; mudah menerima masukan sebesar 3,10; mampu mengatur diri dengan baik dalam bekerja sebesar 2,43; dan dapat mengatasi stres sebesar 2,40. Secara rinci data penelitian tentang *soft skill* yang sangat diutamakan untuk dibelajarkan di SMK menurut guru, seperti terlihat pada Tabel 5.

Relevansi antara *soft skill* yang dibutuhkan dunia usaha/industri dengan yang dibelajarkan di SMK menurut guru sebesar 65,00%. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 6 bahwa terdapat sebelas atribut *soft skill* termasuk dalam kategori relevan dan sebesar 35,00% atau 6 atribut termasuk dalam kategori tidak relevan.

Atribut kejujuran dan sikap perilaku yang baik, disiplin waktu, bekerja secara aman, dan tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja tergolong dalam kategori sangat relevan. Atribut kemampuan berkomunikasi dalam kebutuhan dunia usaha/industri yang merupakan prioritas ternyata tidak demikian dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia usaha/industri, tenaga kerja dituntut untuk menjadi profesional yang kemampuan komunikasi yang baik. Dapat digambarkan bahwa dalam dunia usaha/industri proses komunikasi sangat dibutuhkan dalam upaya koordinasi, instruksi, dan proses informasi baik secara *vertical top down* (dari atasan ke bawah-

**Tabel 5. *Soft Skill* yang Sangat Diutamakan untuk Dibelajarkan di SMK menurut Siswa**

No.	<i>Soft Skill</i> /Karakter	Mean	Median	Mode	Std. Deviasi
1	Disiplin waktu	3,90	4	4	0,40
2	Etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan	3,87	4	4	0,35
3	Rasa tanggung jawab	3,83	4	4	0,53
4	Kejujuran dan sikap perilaku yang baik	3,80	4	4	0,55
5	Bekerja secara aman	3,73	4	4	0,64
6	Kemampuan mengelola informasi	3,63	4	4	0,72
7	Tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja	3,60	4	4	0,72
8	Memiliki komitmen yang tinggi dalam menepati janji	3,53	4	4	0,63
9	Kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan	3,50	4	4	0,63
10	Tangguh/gigih dalam bekerja	3,47	3	3	0,63
11	Hormat kepada orang yang lebih tua	3,43	3 & 5	4	0,63
12	Kreatif dan banyak akal	3,40	3	3	0,50
13	Bersemangat dalam bekerja	3,37			
14	Kemampuan berkomunikasi	3,27			
15	Mudah menerima masukan	3,10			
16	Mampu mengatur diri dengan baik dalam bekerja	2,43			
17	Dapat mengatasi stres	2,40			

an) dan *vertical bottom up* (dari bawah ke atas), serta komunikasi horizontal antar tenaga kerja dalam tim menjadi sangat penting bagi kelangsungan dunia usaha/industri yang bersangkutan. Di lain pihak, proses pembelajaran *soft skill* oleh guru SMK tidak mengakomodasi kebutuhan.

Dibuktikan dengan temuan bahwa atribut kemampuan berkomunikasi berada pada rangking tujuh dalam pembelajaran di SMK menurut guru. Selisih enam rangking dapat terjadi akibat pengaruh dari iklim pembelajaran di SMK yang masih banyak menggunakan alur komunikasi satu arah secara *vertical top down*, yakni komunikasi dari guru ke siswa, di mana dalam proses pembelajaran siswa diposisikan sebagai pendengar, dan guru memberikan instruksi.

Perbedaan iklim komunikasi antara dunia usaha/industri dengan pembelajaran di SMK dapat menjadi salah satu faktor perbedaan rangking. Di lain pihak, *animo* tentang pembelajaran di SMK adalah belajar untuk terampil secara teknik sesuai bidang masing-masing, sementara itu keterampilan berkomunikasi dianggap bukan merupakan hal yang penting untuk dipelajari dan dilatih. Istilah umum yang beredar di kalangan luas adalah belajar untuk bisa bekerja, bukan belajar untuk bisa bicara.

Atribut etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan selalu menjadi prioritas utama di sekolah. Demikian halnya di lingkungan SMK, proses pembelajaran dilakukan dengan unjuk kerja siswa yang harus menampilkan perilaku santun dalam perkataan dan perbuatan. Atribut ini berorientasi pada norma masyarakat yang secara klasik telah menaruh ekspektasi yang besar pada lingkungan sekolah untuk dapat mencetak siswa yang beretika dan bermoral dalam perkataan dan perbuatan.

Temuan selisih rangking yang sangat tinggi pada dua atribut *soft skill* di

atas (kemampuan berkomunikasi serta etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan) menunjukkan bahwa guru tidak memiliki orientasi yang tepat dalam skala prioritas pada kedua atribut *soft skill* tersebut. Hal ini dapat terjadi karena proses pemetaan skala kebutuhan *soft skill* calon tenaga kerja tidak dikomunikasikan secara sistematis antara pihak SMK sebagai penyelenggara pembelajaran dengan pihak dunia usaha/industri sebagai penyerap tenaga kerja lulusan SMK.

Sedangkan relevansi antara *soft skill* yang dibutuhkan dunia usaha/industri dengan yang dibelajarkan di SMK menurut siswa sebesar 76,00%. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 6 bahwa terdapat tigabelas atribut *soft skill* yang termasuk dalam kategori relevan dan sebesar 24,00% atau 4 atribut termasuk dalam kategori tidak relevan.

Atribut *soft skill* yang termasuk dalam kategori sangat relevan yaitu rasa tanggung jawab, bekerja secara aman, hormat kepada orang yang lebih tua, dan tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja. Sedangkan yang termasuk kategori relevan yaitu jujur dan berperilaku baik, disiplin waktu, kemampuan mengelola informasi, mampu mengatur diri dalam bekerja, bersemangat dalam bekerja, tangguh/gigih dalam bekerja, dapat mengatasi *stress* serta mudah menerima masukan. Tiga atribut *soft skill* yang termasuk dalam kategori tidak relevan yaitu kreatifitas, etika dan moral dalam perkataan/perbuatan, dan kepedulian terhadap sesama, sedangkan kemampuan berkomunikasi merupakan satu-satunya atribut *soft skill* yang tergolong dalam kategori sangat tidak relevan.

Sementara pelaku usaha/industri menganggap atribut kreativitas sebagai *soft skill* yang menjadi prioritas kebutuhan, ternyata di lain pihak unsur kreativitas tidak mendapatkan tempat yang cukup tinggi pada persepsi siswa. Dunia usaha/industri menganggap bahwa kreativitas



berada pada rangking ke 6, sedangkan menurut persepsi siswa berada pada rangking 12. Selisih 6 angka ini menunjukkan bahwa ekspektasi dunia usaha/industri untuk mendapatkan tenaga yang kreatif tidak diinterpretasikan dengan baik dalam proses pembelajaran. Kreativitas dapat berkembang jika seorang siswa diberi kebebasan untuk melakukan praktek yang dalam prosesnya memungkinkan mereka untuk melakukan improvisasi, mencoba metode yang berbeda dengan yang tercantum pada bahan ajar, serta diberi ruang untuk melakukan kesalahan.

Atribut memiliki kemampuan komunikasi yang baik merupakan hal yang paling dibutuhkan dunia usaha/industri. Para pemilik dan pelaku industri beranggapan bahwa memiliki kemampuan komunikasi yang baik akan sangat berguna untuk perkembangan usaha sedangkan pembelajaran di SMK menurut siswa menempati

urutan ke-14, karena dari sisi guru dianggap hal yang tidak terlalu penting dan tidak menjadi prioritas untuk diajarkan kepada siswa. Unsur komunikasi menjadi atribut yang secara unik mengalami *tren degradatif* jika diurutkan dari persepsi kebutuhan dunia usaha/industri (rangking 1), porsi pembelajaran menurut guru (rangking 7), dan pembelajaran menurut siswa (rangking 14). Selisih rangking yang sangat lebar ini dapat menjadi tinjauan kritis bagi iklim pembelajaran di SMK untuk membuka paradigma bahwa atribut komunikasi menjadi sangat penting di samping keterampilan siswa di bidang teknik. Relevansi atau kesesuaian antara *soft skill* yang dibutuhkan dunia usaha/industri dan yang dibelajarkan di SMK di Kabupaten Blitar secara umum rangking atau urutannya dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Kontingensi Relevansi antara *Soft Skill* yang Dibutuhkan Dunia Usaha/Industri dengan yang Dibelajarkan di SMK di Blitar**

No.	Indikator/ <i>softskill</i>	Ranking Kebutuhan Dunia Usaha/ Industri	Ranking Pembelajaran di SMK menurut Guru	Ranking Diajarkan menurut Siswa
1	Kemampuan berkomunikasi	1	7	14
2	Kejujuran dan sikap perilaku yang baik	2	1	4
3	Rasa tanggung jawab	3	5	3
4	Disiplin waktu	4	4	1
5	Bekerja secara aman	5	6	5
6	Kreatif dan banyak akal	6	9	12
7	Komitmen dalam menepati janji	7	3	8
8	Kemampuan mengelola informasi	8	10	6
9	Etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan	9	2	2
10	Mampu mengatur diri dengan baik	10	13	7
11	Bersemangat dalam bekerja	11	15	13
12	Hormat kepada orang yang lebih tua	12	8	11
13	Tangguh/gigih dalam bekerja	13	11	10
14	Dapat mengatasi stres	14	17	17
15	Tidak bergantung kepada orang dalam bekerja	15	16	16
16	Kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan	16	12	9
17	Mudah menerima masukan	17	14	15

## PEMBAHASAN

*Soft skill* yang dibutuhkan dunia usaha/industri di Kabupaten Blitar dapat dijelaskan sebagai berikut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *soft skill* dibutuhkan di dunia usaha/industri. *Soft skill* yang dibutuhkan meliputi kemampuan komunikasi, kejujuran dan sikap perilaku yang baik, rasa tanggung jawab, disiplin waktu, bekerja secara aman, kreatif dan banyak akal, komitmen yang tinggi dalam menepati janji, kemampuan mengelola informasi, etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan, mampu mengatur diri dengan baik dalam bekerja, bersemangat dalam bekerja, hormat kepada orang yang lebih tua, tangguh/gigih dalam bekerja, mengatasi stres, tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja, kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan, dan mudah menerima masukan.

Hal ini didukung oleh Depdiknas (2004), yang menyatakan bahwa sebagian besar lulusan SMK di Indonesia bukan saja kurang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu dan teknologi, tetapi juga kurang mampu mengembangkan diri dan kariernya di tempat kerja. Kualifikasi calon tenaga kerja yang dibutuhkan dunia kerja disamping syarat keilmuan dan keterampilan juga serangkaian kemampuan nonteknis yang tidak terlihat wujudnya (*intangible*) namun sangat diperlukan yang disebut *soft skill*.

Hal senada juga didukung dengan fakta dari hasil penelusuran *recruitment online* perusahaan *otomotif* terbesar di Indonesia yang berorientasi internasional, syarat yang paling sering dimunculkan bagi calon tenaga kerjanya adalah mampu berkomunikasi dengan baik, mampu bekerja dengan tekanan kerja yang tinggi, sanggup bekerja lembur, memiliki kemampuan *interpersonal skill* yang baik, mampu bekerja mencapai target waktu yang ditetapkan, sehat jasmani dan rohani, memiliki minat yang tinggi pada dunia otomotif (Anonymous, 2013). Sehingga

dapat disimpulkan bahwa *soft skill* dibutuhkan di dunia usaha/industri. Aspek *soft skill* yang dibutuhkan ketika bekerja pada dunia usaha/industri meliputi kejujuran, etos kerja, tanggung jawab, disiplin dan menerapkan aspek kesehatan dan keselamatan kerja (Wagiran, 2008).

*Soft skill* yang diutamakan untuk dibelajarkan di SMK dipandang dari sisi pengajar atau menurut guru dan menurut siswa. Menurut guru, *soft skill* yang diutamakan untuk dibelajarkan meliputi: (1) kejujuran dan sikap perilaku yang baik, (2) etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan, (3) komitmen yang tinggi dalam menepati janji, (4) disiplin waktu, (5) rasa tanggung jawab, (6) bekerja secara aman, (7) kemampuan berkomunikasi, (8) hormat kepada orang yang lebih tua, (9) kreatif dan banyak akal, (10) kemampuan mengelola informasi, (11) tangguh/gigih dalam bekerja, (12) kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan, (13) mampu mengatur diri dengan baik dalam bekerja, (14) mudah menerima masukan, (15) bersemangat dalam bekerja, (16) tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja, dan (17) dapat mengatasi *stress*.

Sedangkan menurut siswa, *soft skill* yang diutamakan untuk dibelajarkan meliputi: (1) etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan, (2) tangguh/gigih dalam bekerja, (3) disiplin waktu, (4) komitmen yang tinggi dalam menepati janji, (5) rasa tanggung jawab, (6) kepedulian terhadap sesama dan pekerjaan, (7) mudah menerima masukan, (8) kejujuran dan sikap perilaku yang baik, (9) tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja, (10) bekerja secara aman, (11) bersemangat dalam bekerja, (12) hormat kepada orang yang lebih tua, (13) kemampuan mengelola informasi, (14) kreatif dan banyak akal, (15) kemampuan berkomunikasi, (16) dapat mengatasi *stress*, dan (17) mampu mengatur diri dengan baik dalam bekerja.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Kemendiknas (2011) bahwa pendid-

dikan *soft skill* bertumpu pada pembinaan mentalitas agar peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan realitas kehidupan dan sangat penting dalam pembentukan karakter anak bangsa sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun, dan berinteraksi dengan masyarakat.

Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: (1) olah hati (*spiritual and emotional development*), (2) olah pikir (*intellectual development*), (3) olah raga dan kinestetik (*physical and kinesthetic development*), dan (4) olah rasa dan karsa (*affective and creativity development*) (Samani & Harianto, 2011).

Relevansi *soft skill* yang dibutuhkan oleh dunia usaha/industri dengan SMK meliputi: (1) kejujuran dan sikap perilaku yang baik, (2) rasa tanggung jawab, (3) disiplin waktu, (4) bekerja secara aman, (5) tangguh/gigih dalam bekerja, (6) dapat mengatasi *stress*, (7) tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja, dan (8) mudah menerima masukan. Sedangkan atribut kemampuan komunikasi yang merupakan hal yang paling dibutuhkan dunia usaha/industri justru termasuk atribut yang tidak relevan dengan pembelajaran di sekolah.

Hal ini sesuai dengan Berthhall dalam Admin (2008), menyatakan bahwa *soft skill* atau keterampilan lunak merupakan tingkah laku *personal* dan *inter-personal* yang dapat mengembangkan dan memaksimalkan kinerja manusia (melalui pelatihan, pengembangan kerja sama tim, inisiatif, dan pengambilan keputusan). *Soft skill* ini merupakan modal dasar siswa untuk berkembang secara maksimal sesuai pribadi masing-masing. Pentingnya pengembangan *soft skill* dan *life skills* bagi peserta didik, karena banyak lulusan sekolah yang tidak mampu mengaplikasikan ilmu mereka di masyarakat. Hal ini, karena sekolah hanya berfokus pada aspek

*input*, proses dan *output* saja. Sedangkan *outcome* siswa tidak diperhatikan. Padahal, *outcome* siswa yang baik merupakan salah satu tolak ukur kesuksesan sekolah (Kresnayana Yahya, 2001 dalam Dewi, 2012). Antara pembelajaran *soft skill* di SMK dengan kebutuhan *soft skill* di dunia usaha/industri relevansinya 47,00% saja (kurang dari 50,00%) hal ini terjadi karena sekolah lebih mengutamakan aspek sikap, moral dan perilaku serta aspek kepribadian sedangkan industri lebih mementingkan kemampuan berkomunikasi dan penampilan yang menarik.

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian yang telah dilakukan ini adalah deskripsi urutan kebutuhan *soft skill* dunia usaha/industri di Kabupaten Blitar meliputi: (1) kemampuan untuk saling berkomunikasi, (2) kejujuran dan sikap perilaku bekerja yang baik, (3) rasa tanggungjawab yang tinggi, (4) disiplin waktu, dan (5) bekerja secara aman.

Deskripsi urutan *soft skill* yang dibelajarkan di SMK menurut guru dan siswa meliputi: (1) kejujuran dan sikap perilaku yang baik dan disiplin waktu, (2) etika dan moral dalam perkataan dan perbuatan, (3) komitmen yang tinggi dalam menepati janji dan rasa tanggung jawab, (4) bekerja secara aman, dan (5) kemampuan mengelola informasi.

Relevansi *soft skill* yang dibutuhkan dunia usaha/industri dengan yang dibelajarkan di SMK di Kabupaten Blitar menurut guru dan siswa adalah: (1) kejujuran dan sikap perilaku yang baik, (2) rasa tanggung jawab, (3) disiplin waktu, (4) bekerja secara aman, (5) tangguh/gigih dalam bekerja, (6) dapat mengatasi *stress*, (7) tidak bergantung kepada orang lain dalam bekerja, dan (8) mudah menerima masukan.

Guna memperoleh relevansi antara *soft skill* yang dibutuhkan di dunia usaha/

industri dengan SMK di Kabupaten Blitar, hendaknya dilakukan *monitoring* dan evaluasi antara sekolah dengan dunia usaha/industri. Dalam menentukan atribut *soft skill* yang akan dibelajarkan di sekolah, pihak sekolah perlu mempertimbangkan atribut *soft skill* yang dibutuhkan pihak dunia usaha/industri dan analisa *soft skill* yang dibelajarkan di sekolah menurut siswa. Pelaksanaan *link and match* antara dunia usaha/industri dan SMK sebaiknya bukan hanya pada aspek *hard skill* tetapi juga *soft skill*. Dalam pembelajaran di sekolah, guru hendaknya dapat membangun interaksi positif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, mengingat kemampuan komunikasi merupakan atribut yang paling diutamakan oleh dunia usaha/industri. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya difokuskan pada proses pembelajaran di SMK khususnya di Blitar dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan *soft skill* siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Admin. 2008. *Pentingnya Soft Skill*. (online), (<http://infocomcareer.com.html>, diakses 21 Nopember 2011).
- Anonimous. 2013. *Lowongan Kerja 2013 PT. Astra International Tbk*. (online), (<http://www.webloker.com/lowongan-kerja-2013-pt-astra-international-tbk.php>, diakses 19 April 2013).
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokusmedia.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Edisi 2004*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Dewi, M. 2012. *Soft Skill*. (online), (<http://www.scribd.com/doc/93612141/Soft-Skill>, diakses 16 November 2012).
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pendidikan Karakter Tingkat Menengah Kejuruan*. Jakarta: Renstra.
- Maholtra, N.K. 1996. *Marketing Research, an Applied Orientation*. Second Edition, Prentice-Hall International, Inc. New Jersey.
- Sailah, I. 2006. *Pengembangan Soft Skills di Perguruan Tinggi*. (online), (<http://isailah.50webs.com/BUKU%20PENGEMBANGAN%20SOFTSKILLS%202008.pdf>, diakses 19 September 2011).
- Samani, M. & Harianto. 2011. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supeno, B. 1997. *Statistik Terapan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Pakar Yayasan Jati Diri Bangsa. 2011. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Wagiran, W. 2008. *The Importance of Developing Soft Skills in Preparing Vocational High School Graduates*. (online), (<http://www.voctech.bn>, diakses 19 Agustus 2011).